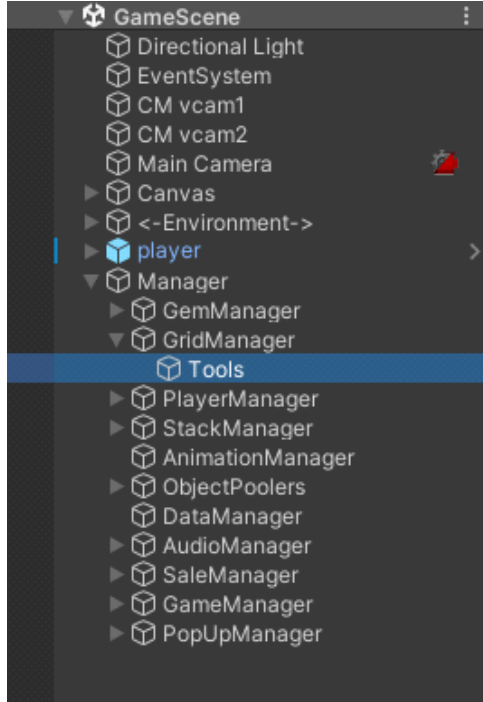


BATUHAN ONER CASE

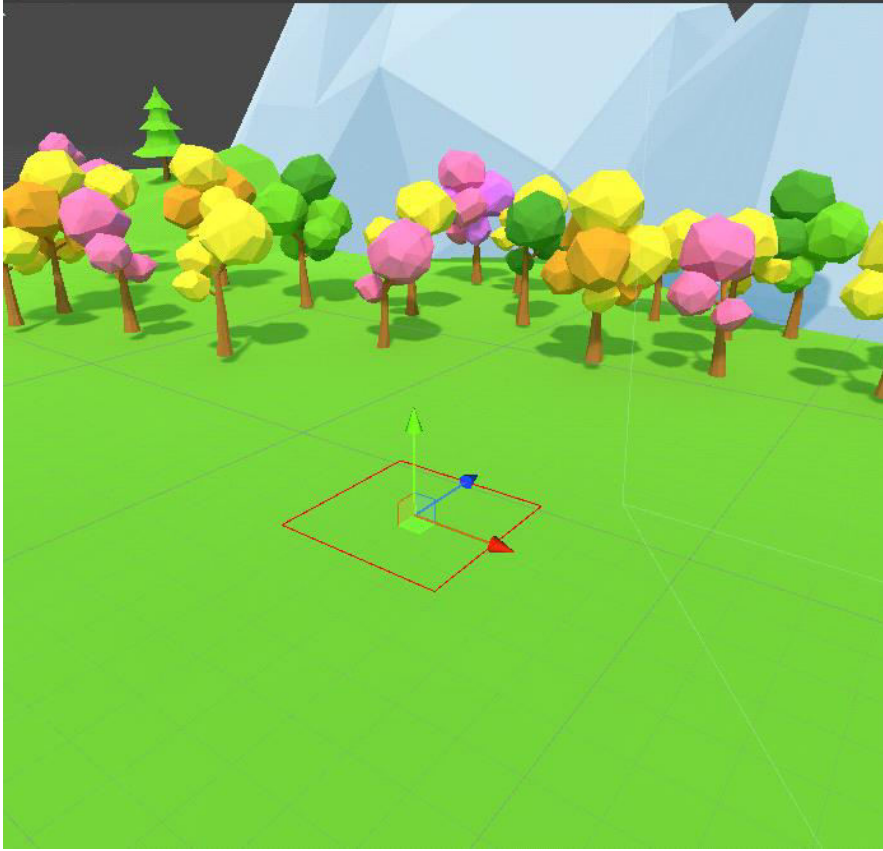
DOCUMENTATION

1- Grid Creator System

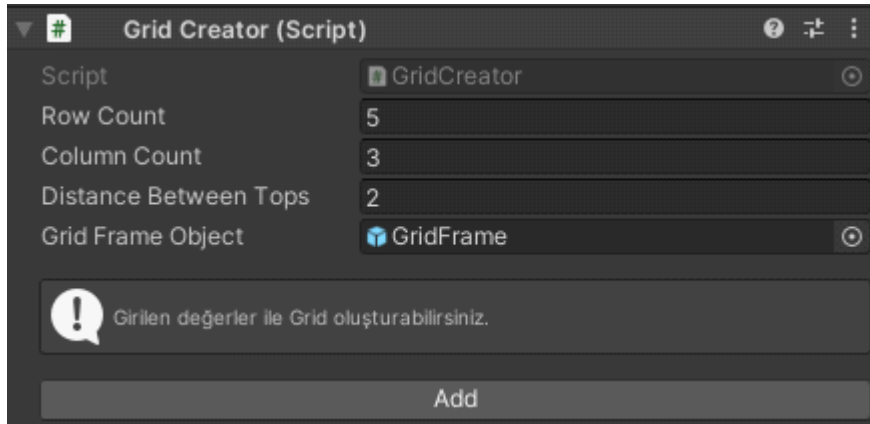
A-Manager>GridManager>Tool içeriğinde "GridCreator.cs" bulunmaktadır.



B-Tool seçili durumdayken, sahnede konumunu düzenleyebilirsiniz.



C- Component Editor modunda çalışır, değerleri girdikten sonra "Add" butonuna tıklanır ve Generate edilir.

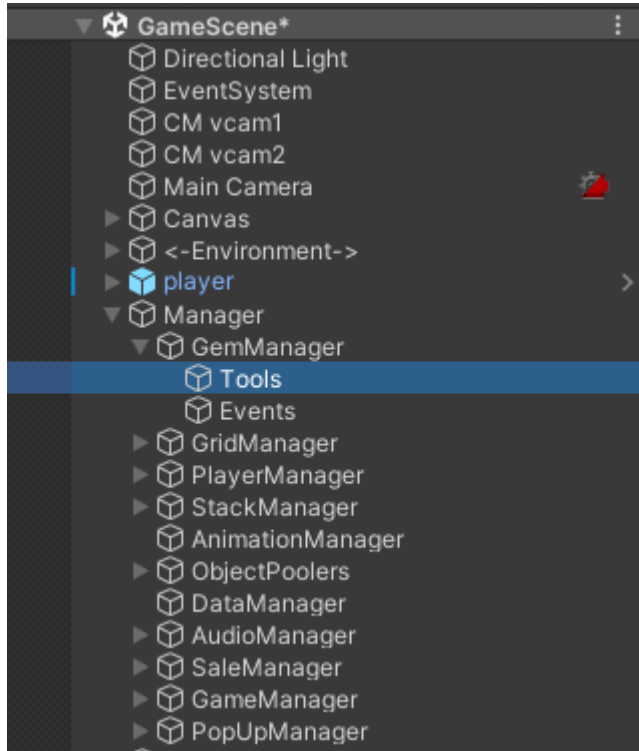


D- "Tool" objesi konumunda Satır ve sütun sayı aralıklarınca sınırsız üretebilirsiniz.



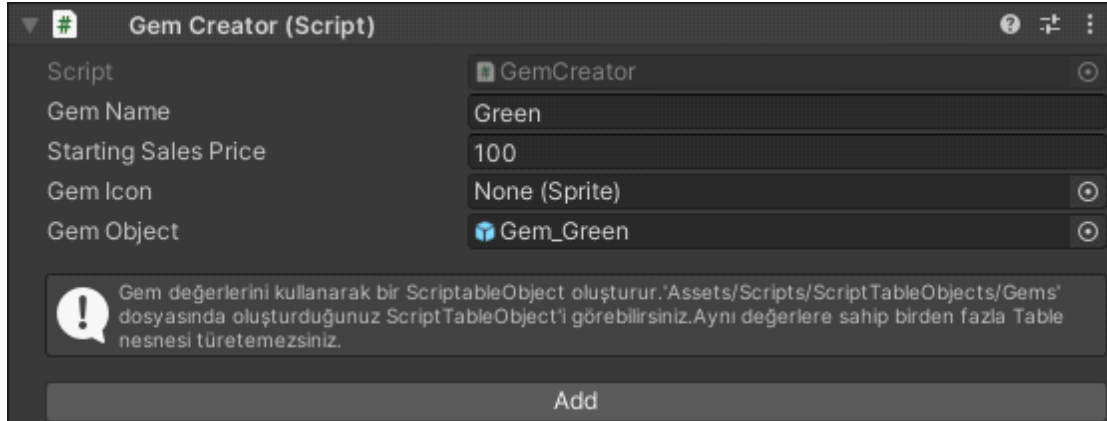
2- Gem Creator System

A- Manager>GemManager>Tool içeriğinde "GemCreator.cs" bulunmaktadır.

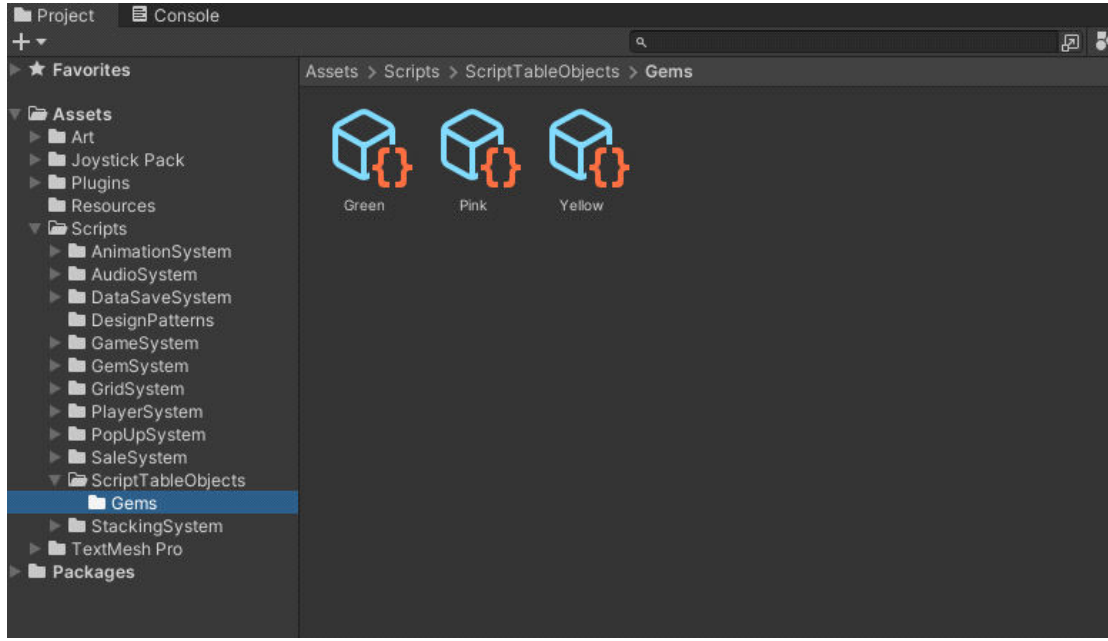


B- Component Editor modunda çalışır, değerleri girdikten sonra "Add" butonuna tıklanır.

Not: Yeni bir gem çeşidi eklerken, Gem Prefab'lerden birini kopyalayabilirsiniz.



C- Add butonuna tıkladıktan sonra Assets>Scripts>ScriptTableObjects>Gems dosyası içeriğinde otomatik oluşturulur.



***Bu işlemi gerçekleştirdikten sonra başka bir ayar yapmanıza gerek yoktur. Oyun mekaniğine yeni gem'ler otomatik eklenecektir.**

3- In-Game Explanations

A- Oyun'a ses efektleri eklenmiştir. Test etmek için sesli oyanayabilirsiniz.

B- 1080x1920 ekran ölçüsünde ya da simulator ile oynamanız daha uygun olacaktır.

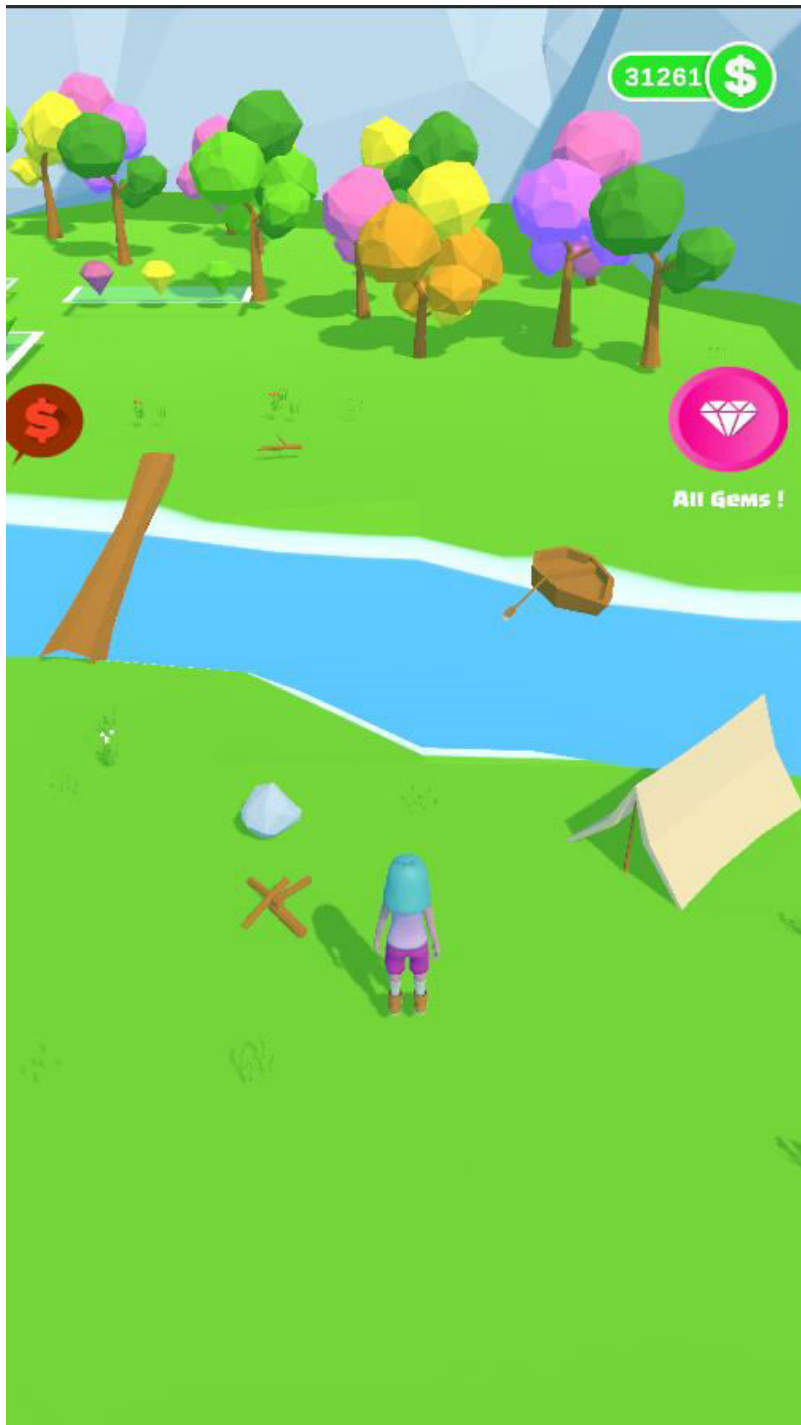
C- Oynanış videoları Github proje reposu içinde mevcut.

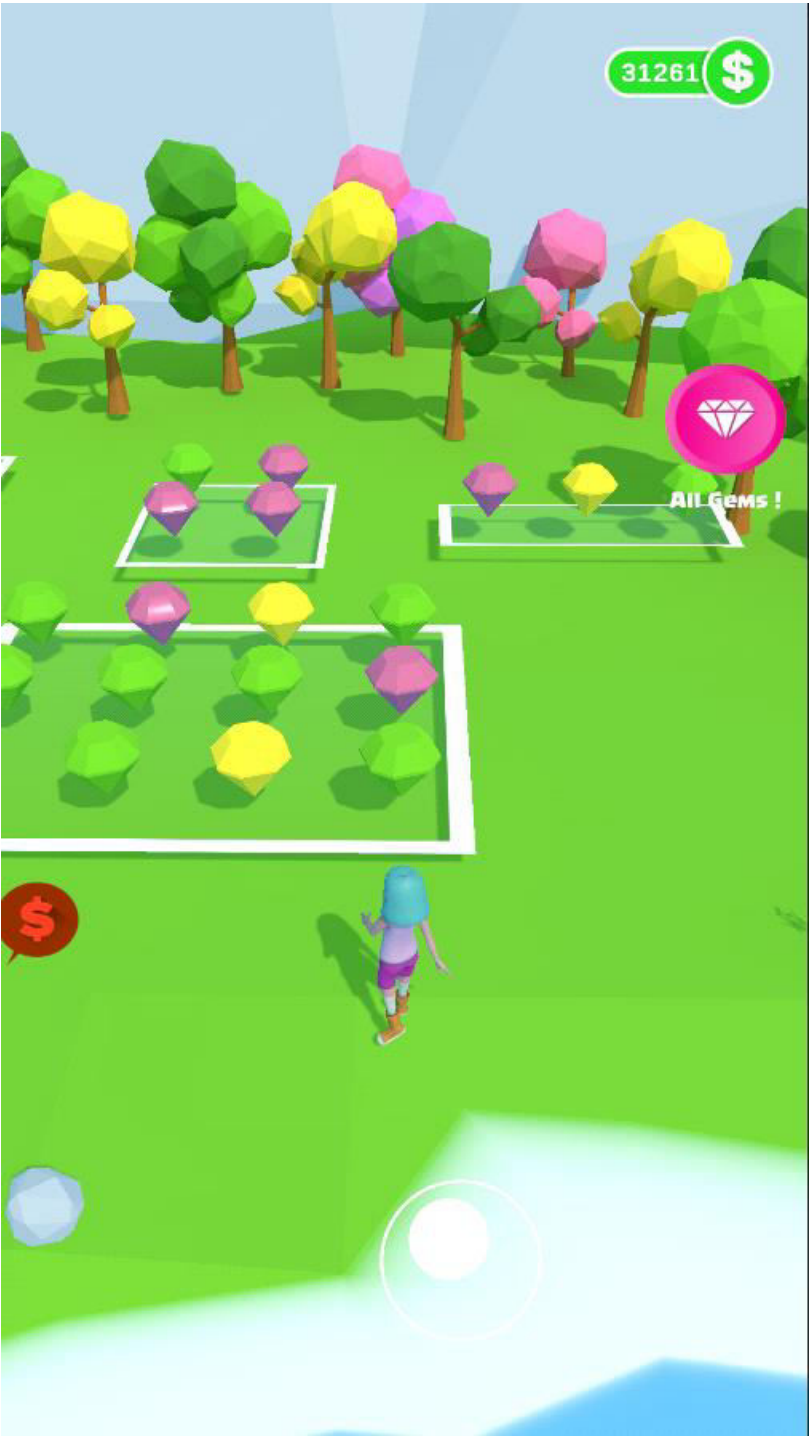
D- Ses dosyası ve Environment modelleri, genel ışık ayarları boyutları yüksek olduğu için, proje boyutu da artabilir. Önem verilmedi.

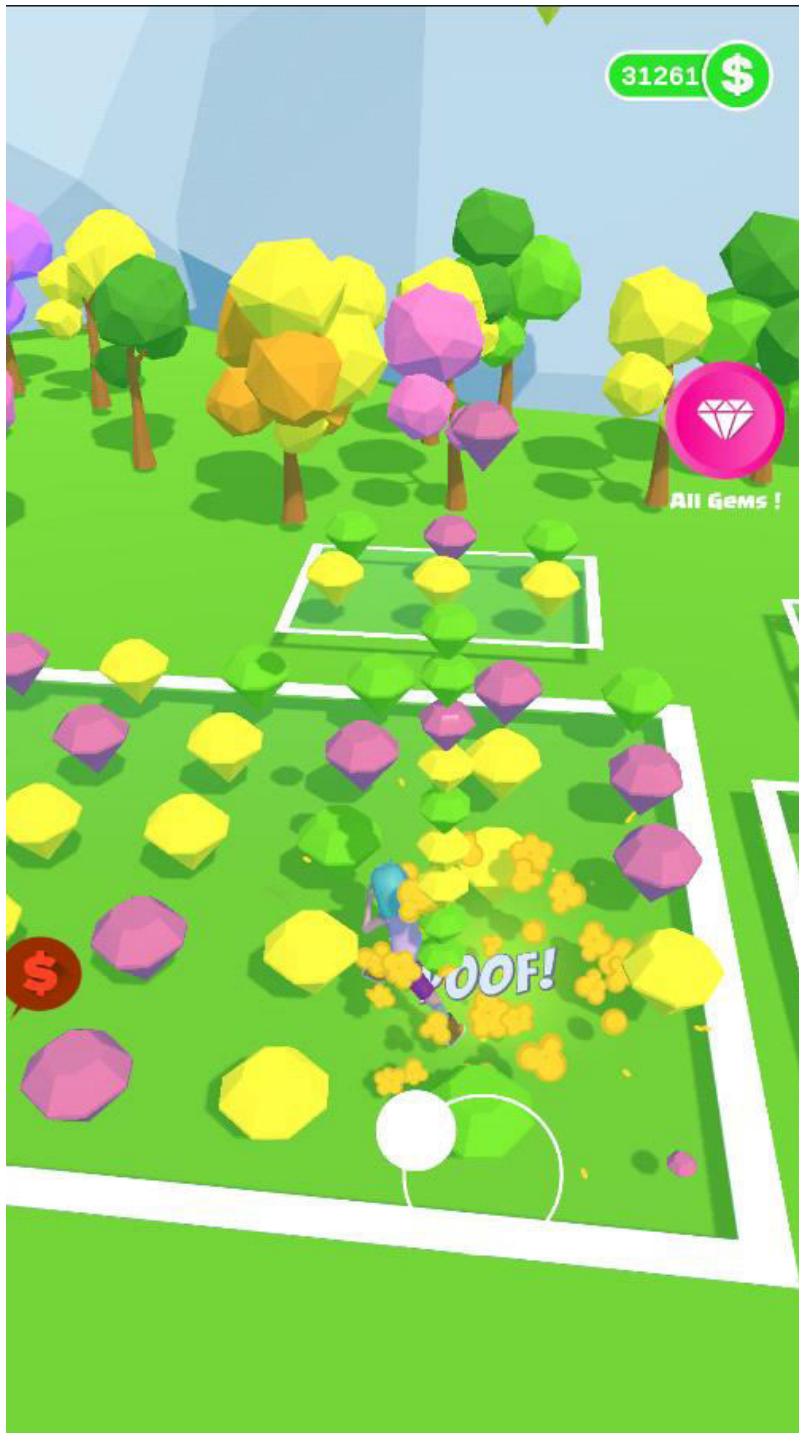
E- Case içeriğinde istenilen ve Ekstra olarak belirtilen tüm task'lar bu projede tamamlanmıştır.

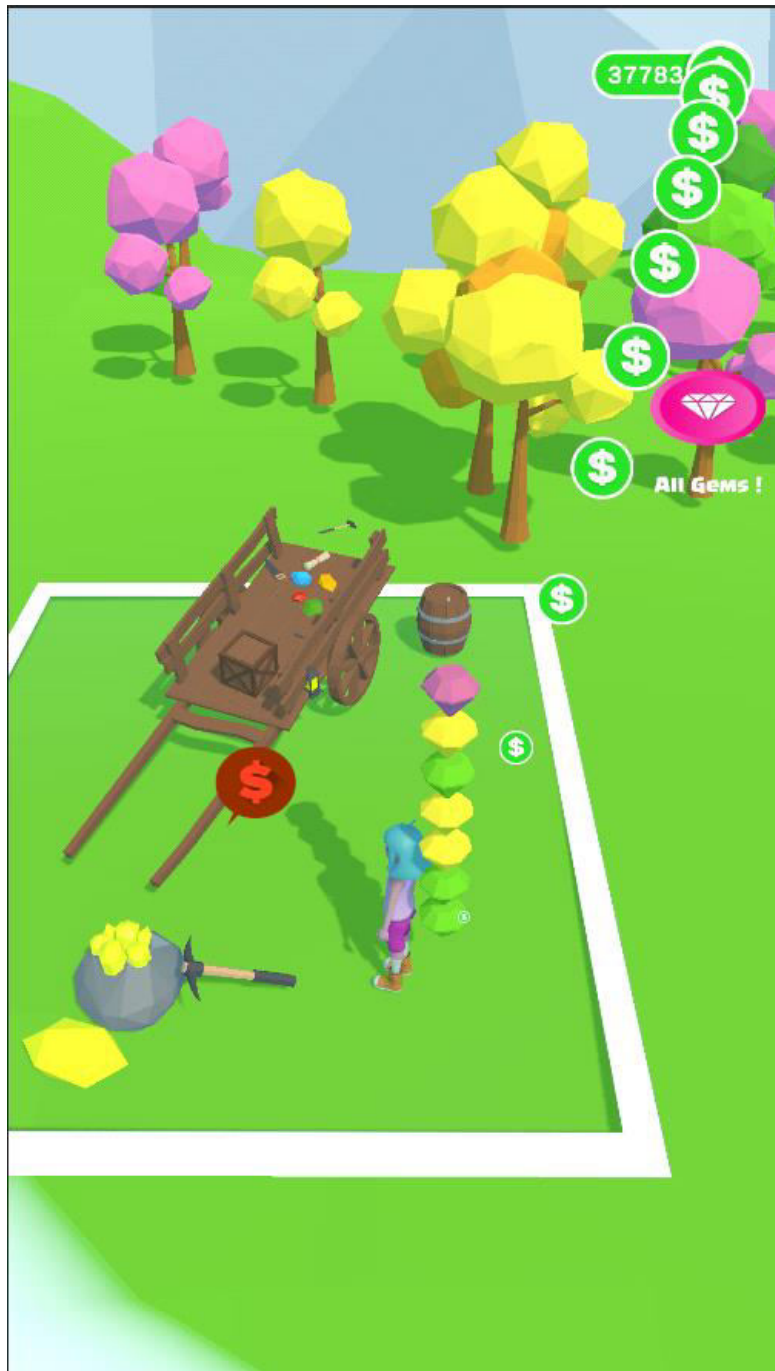
4- In-Game Images











39179 \$



~GEMS COLLECTED~

	~Color~ Yellow	~Collected~ 88
	~Color~ Pink	~Collected~ 75
	~Color~ Green	~Collected~ 96

